

<p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA</p>  <p style="text-align: center;">Clave: 08MSU0017H FACULTAD DE INGENIERÍA</p>  <p style="text-align: center;">Clave: 08USU4053W</p> <p style="text-align: center;">PROGRAMA DEL CURSO: PROYECTOS PROFESIONALES II</p>	DES:	Ingeniería
	Programa(s) Educativo(s):	Ingeniería de Software
	Tipo de materia:	Obligatoria
	Clave de la materia:	PS1101
	Cuatrimestre:	11
	Área en plan de estudios:	Profesional
	Créditos	4.05
	Total de horas por semana:	3 horas
	<i>Teoría:</i>	3 horas
	<i>Práctica</i>	
	<i>Taller:</i>	
	<i>Laboratorio:</i>	
	<i>Prácticas complementarias:</i>	
	<i>Trabajo extra clase:</i>	3 horas
	Total de horas por cuatrimestre:	72 horas
Fecha de actualización:	Octubre de 2015	
<i>Materia requisito:</i>	PS1001 – Proyectos Profesionales I	

Propósito del curso: El alumno de la carrera de Ingeniería de Software será capaz de construir, verificar y administrar un sistema, siguiendo los pasos del desarrollo de software aprendidos durante los diferentes cursos del plan de estudios, para la realización de un proyecto integrador del Programa Educativo

COMPETENCIAS	DOMINIOS COGNITIVOS.	RESULTADOS DE APRENDIZAJE.
<p>Competencias Específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sistemas computacionales: Aplica los fundamentos de las Ciencias de la Computación que dan soporte al diseño y construcción de software mediante un proceso metodológico atendiendo a los estándares internacionales. ● Diseño y Modelado de Software: Transforma los requerimientos del cliente en una especificación formal y documentada, diseñando y modelando soluciones de 	<ol style="list-style-type: none"> 1. CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Construcción del software 1.2. Administración de la construcción 1.3. Validación de requerimientos 2. PRUEBAS DE SOFTWARE <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Pruebas de desarrollo 2.2. Pruebas de versión 2.3. Pruebas de usuario 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Construye Interfaces de Comunicación (API's) entre las diferentes aplicaciones facilitando ✓ Utiliza la notación formal de diseño describiendo de manera precisa lo que el proyecto de software debe hacer.

<p>técnicas y metodologías que responden a estándares internacionales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <p>Calidad de Software: Selecciona las técnicas adecuadas para asegurar la calidad y seguridad del software durante su planeación, diseño, construcción y mantenimiento mediante la aplicación de metodologías, técnicas y estándares internacionales, que aplicados sistemáticamente garanticen los requerimientos del cliente.</p> <p>Ingeniería del Proceso de Software: Adquiere las herramientas y metodologías para llevar a cabo las etapas de la ingeniería del proceso de software para construir o mejorar proyectos mediante métodos y procedimientos para lograr su propósito.</p> 	<p>3. Documentación</p> <p>3.1. Integración de la documentación del proyecto</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aplica el proceso de administración de configuraciones en la implementación de los proyectos de software. ✓ Utiliza métricas en la toma de decisiones durante el proceso de ingeniería de software. ✓ Realiza la verificación y validación del software durante su realización. ✓ Realiza pruebas de software utilizando estándares internacionales durante su aplicación.
OBJETOS DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA (Estrategias, secuencias, recursos didácticos)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE.
<ol style="list-style-type: none"> 1. Construcción del software 2. Pruebas de software 3. Documentación 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Foro de bienvenida, videos, documentación. 2. Herramientas de pruebas de software, videos, documentación. 3. Videos, documentación. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elaboración de prototipos de software, matriz de validación de requerimientos 2. Ejercicios, documento con los resultados de las pruebas de software. 3. Integración del documento final

		del proyecto.
FUENTES DE INFORMACIÓN (Bibliografía, direcciones electrónicas)		EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES (Criterios e instrumentos)
<p>Ingeniería de Software, Ian Sommerville, Pearson Education, 978-607-32-0603-7</p> <p>IEEE Recommended Practice for Software Requirements Specifications IEEE Std 830-1998. ISBN 0-7381-0332-2</p>		<p>Se toma en cuenta para integrar calificaciones parciales:</p> <p>Construcción del software:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Generación de prototipos: 30% ● Matriz de validación de requerimientos: 15% <p>Pruebas de Software</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Documento con resultados de las pruebas de software: 20% <p>Documentación</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Documento integrador: 35% <p>Se evaluará mediante instrumentos tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Listas de cotejo ● Rúbricas <p>Nota: La calificación mínima aprobatoria será de 6.0</p>

Cronograma de Avance Programático

Objetos de aprendizaje.												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
I. Construcción del Software	■	■	■	■	■							
II. Pruebas de Software						■	■	■				
III. Documentación									■	■	■	■